no.585
1999年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2－2－1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国プレミアライズ社とトーゴが

ＬＩＭ技術で包括業務提携

トーゴの製品展開、一段と有利に

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）と米国のプレミアライズ社（メリーランド州ミラーズビル、ジム・シェイ社長）は三月十九日、互いに高度な遊園施設を地域別に展開することで包括的に提携することになったと発表した。

プレミアライズ社は九四年に設立されたメーカーで、リニア・インダクション・モーター（LIM）技術をローラーコースターに導入して、業績を伸ばしてきた。LIMコースターは、車両を巻き上げてから重力で滑走する従来型のコースターと異なり、どの方向へも急速に発車できるリニアモーターを使っているため、コースのデザインも制限が少なく自由に設計できるのが大きな特徴となっている。

製品は、発車して垂直に昇り詰めてからコースを走る「シャトルループ型」と、水平に発車する「カタパルト型」の二種類あり、前者は米国二ヵ所に、後者は米国三ヵ所と日本一ヵ所（鈴鹿サーキットランド）に導入済みで、増設中。

一方、トーゴは「ウルトラツイスター」を米国シックスフラッグス・アストロワールドに納入するなど、その高い技術力で評価されている。

プレミアライズ社のＬＩＭコースターの例

今回の包括提携により、トーゴはプレミアライズ社のLIMコースターを日本を含むアジア、中東市場で製造販売できることになり、プレミアライズ社はトーゴの遊園施設を南北アメリカ、欧州、南アフリカで展開できることになった。

両社はまた、LIM技術を使った「ウルトラツイスター」のような新タイプの製品を共同開発する予定。

トーゴには米国子会社、トーゴ・インターナショナル社（オハイオ州シンシナティ、山田朋一社長）があり、営業活動をしてきたが、そのスタッフの大半はプレミアライズ社に移る。トーゴの米国での販売先についてはプレミアライズ社が担当することになる。

トーゴにとってLIM技術を採用した新たな遊園施設の開発、製造が可能となり、幅広い製品ラインとともに販売が一段と強化されることになる。

SCE、「PS2」の

驚異的な基本仕様発表

99年度中に国内出荷、業務用にも影響

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は三月二日、次世代家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2、仮称）の驚異的な基本仕様を発表するとともに、九九年度中に国内出荷、二〇〇〇年秋には米欧でも出荷することを明らかにした。

「PS2」は三百億円かけて三年がかりで東芝と共同開発した128ビットCPU「エモーション・エンジン」（EE）と、DRAM混載プロセスによる超並列描画エンジン「グラフィック・シンセサイザ」（GS）、そしてLSIロジック社と共同開発したI／Oプロセッサなどで構成される。

うち「EE」は、パソコン用の最先端CPUであるインテル社「ペンティアムⅢ」の数倍の能力を持ち、CGゲームだけでなく将来のデジタルエンタテインメントに対応するもの。データバス、キャッシュメモリー、そして全レジスタをワンチップ化した画期的なLSIで、32メガバイトのメインメモリまで内蔵している。

「PS2」で表現できる映像の例（上はＳＣＥ、下はスクウェア著作）

「EE」チップ生産のため、SCEと東芝は新会社（名称未定）を四月に設立する予定で、東芝大分工場内に製造設備を設ける。製造設備はSCEが負担し、新会社に貸与することになる。このためSCEは約五百億円を投資する。

「GS」はピクセルエンジンとビデオメモリを統合した画期的なグラフィックエンジンで、PC用で知られる「パワーVR2」の十倍以上の能力を持っている。ポリゴン処理能力は微小ポリゴンなら毎秒七千五百万個。テクスチャーマッピングなど画像処理機能も当然含まれている。これにより専用ワークステーションでも描けなかった高品位画像が可能になる。

I／Oプロセッサは、従来機「PS」用CPUを基に、機能を拡張。標準インタフェースとしてUSB、IEEE1394をサポートするもの。これにより、パソコン用周辺機器や民生機器との接続が容易になる。

さらに「PS2」ではデータやプログラムを収納するメディアとして、CD-ROMではなくDVD-ROMを採用。画像圧縮ではMPEG2を採用した。また約三千タイトルに及ぶ「PS」用ゲームソフトを「PS2」で楽しめるという互換性を保つのも大きな特徴。

「PS2」は早ければ今年十二月にも出荷される予定で、すでにスクウェア、カプコン、ナムコなど大手ソフトメーカーは「PS2」用ゲームソフト開発態勢を固めている。しかし、これほど高度な家庭用ハードウェアとなると、ゲームソフト開発も多額の投資が予想されており、対応できないところも出て来ると見られている。

また「PS」基板はナムコなどが業務用でも応用してきており、「PS2」でも業務用で使うことが予想される。その場合、これまでの業務用CGシステム基板をはるかに超えるシステム基板が登場することになり、業務用市場に大きな影響を与えると見られている。

「PS」のSCE

ソニーの完全子会社に

新社長に久多良木副社長が昇格

久多良木 健氏

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は三月九日、「PS」を展開しているソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）を完全子会社とし、ソニーの主力部門にすると発表した。

SCEはソニーと、ソニー子会社のソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）が五〇%ずつ出資して九三年十一月に設立された。ソニーはSMEの株式の七一%を所有しているが、残り二九%を株式交換制度を利用して、親会社ソニーが発行する新株と交換することで、二〇〇〇年一月一日付でSMEを完全子会社にする予定（国会での商法改正が必要）。SMEの完全子会社化に伴いSCEもソニーの完全子会社となる。

同様にソニーケミカルとソニー・プレシジョン・テクノロジーも完全子会社にする。これらを前提にソニーは、SCEを加えた四つの事業ユニットをエレクトロニクス事業のコアと位置付ける（残り三つの事業ユニットは「ホームネットワーク」、「パーソナルITネットワーク」、「コアテクノロジー&ネットワーク」）。

SCEがソニーの主力部門になることに伴い、SCEの社長交代なども発表された。久多良木健副社長が社長に昇格、徳中暉久社長は役職なしの代表取締役となる（ソニーのデピュティCFO兼任に就任する）。取締役だった伊庭保氏は代表権のない会長に、丸山茂雄副会長は代表権がなくなる。ソニーの出井伸之社長はSCE取締役を兼任することになる。

SCEの新社長になる久多良木健氏（くたらぎ・けん）は七五年電気通信大電子工学部卒、ソニー入社。九三年SCE取締役開発部長、九七年四月からSCEアメリカ社会長兼CEO。九七年六月SCE専務、同十月から副社長。四十八歳。東京都出身。

コナミ、上方修正

経常利益最高に

特損で当期利益変らず

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三月十一日、九九年三月期業績予想（単独、連結とも）を上方修正した。業務用と家庭用が好調なことによるが、特別損失を予定しており最終利益は従来の予想どおりにとどまるもよう。

業務用国内では「ビートマニア」、「ダンスダンスレボリューション」、「ギターフリークス」など音楽系TVゲーム機が好調となった。

家庭用ではPS用「ビートマニア」、GB用「遊戯王デュエルモンスターズ」など国内で伸ばした。また海外でPS用「メタルギアソリッド」などが大幅増となる見通しだ。

これらに基づき売上高、経常利益が計画を上回ることになる。しかし、業務用TVゲーム市場が世界的に低迷している状況から、これまで進めてきた高性能基板の商品制作をいったん中止する。またプリントシール機についても市場に急激なかげりが見られるので、一部商品の制作を中止することにした。これらに伴う特別損失を計上するため、当期利益はこれまでの予想どおりにとどまる。

修正後の九九年三月期（単独）売上高は九百七十億円（昨年十一月の前回予想では八百八十億円）、経常利益は百五億円（八十億円）、当期利益は四十五億円（同）と予想されている。

また連結ベースでは売上高が千百億円（昨年十一月の前回予想では千十億円）、経常利益が百二十五億円（百十億円）、最終利益が五十億円（同）と予想されている。

アトラス、3月期

さらに下方修正

連結赤字は42億円に

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は三月五日、九九年三月期の業績予想（単独、連結とも）をさらに大幅下方修正した。家庭用ゲームソフトの販売不振に加え、「プリント倶楽部」関係の評価損など特別損失を約二十二億円計上することになったため。

家庭用ではPS用RPGソフト「サウザンドアームズ」（十二月十七日発売）が、計画を二十万枚下回る約十五万枚とふるわず、売上高で八億円下回ることになった（家庭用全体で十四億円下回ることになった）。

特別損失は「プリント倶楽部」関係の棚卸資産の評価損約十九億円と、米国での訴訟費用約三億円を計上する。

修正後の売上高は百八十六億円（昨年十一月の前回予想では二百億円）、経常損失は五億円（一億円の利益）、当期損失は三十五億三千万円（四億二千万円）と、赤字幅を増やす見込みになった。

これに伴い連結業績予想も下方修正され、売上高は百八十九億円（昨年十一月の前回予想では二[illegible]）、[illegible]万円）、最終損失は四十二億七千万円（十一億五千万円）と、大きく赤字幅を広げる見込みになった。

ハピネット

新社長に苗手氏

河合社長は会長に就任

苗手一彦氏

㈱ハピネット（本社東京、河合洋社長）は三月十二日、四月一日付で苗手一彦常務が社長に昇格し、河合社長が代表権のある会長に就任すると発表した。また六月の定時株主総会を機に執行役員制を導入することも決めた。

同社はバンダイグループに属する玩具卸大手でAM用品も扱っている。今回のトップ異動は、九八年十二月に東証第二部上場を果したのを機に、会長と社長の二トップ体制に移ることにしたもの。

新社長に就任する苗手一彦氏（のうて・かずひこ）は七三年千葉県立国分高卒、七六年㈱トウショウ（現ハピネット）入社。九四年取締役、九五年から常務。四十四歳、東京都出身。

スガイ・エンタ

藤専務が社長に

鈴木社長は会長に就任

藤 直樹氏

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）は三月十日、九九年三月期業績予想を下方修正した。また経営陣の若返りを図るため、四月一日付で藤直樹専務が社長に昇格し、鈴木保男社長が代表権のない会長になると発表した。創業者の須貝富安会長は相談役に退く。

業績予想修正の主な原因は、「琴似スガイ」の閉鎖売却を決めたことによる。ゲーム場、カラオケ、ビリヤードからなる同施設の売上高は二月までの十一ヵ月間で、前年同期比四四%減の三千八百万円と落ち込んでいる。約二千八十五平方㍍の土地をセントラル総合開発㈱（本社東京、田中哲社長）に三億九千九百万円で売却する。これに伴う売却損一億九千七百万円と、建物解体費用一億四千七百万円の計三億四千四百万円を特別損失に計上する。

このほか陳腐化したアトラクションやAM機の処分、ビリヤード増設に伴うカラオケルームの[illegible]

[illegible]

新社長に就任する藤直樹（ふじ・なおき）氏は[illegible]

オリエンタルランド

新施設で子会社

イクスピアリを設立

東京ディズニーランド（TDL）を運営する㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は三月一日、完全子会社の㈱イクスピアリ（本社同、同社長）を設立した。資本金は四億五千万円。

新会社のイクスピアリは、舞浜駅隣接地に建設中の複合型商業施設「イクスピアリ」と「ディズニーアンバサダーホテル」の開発、直営店運営などを主な事業内容としている。これらは建設中の「東京ディズニーシー」を含めた「東京ディズニーリゾート」の一部を構成することになっている。

「イクスピアリ」は地上四階地下一階（延床面積約十六万五千平方㍍）の複合型商業施設で、子ども向けチャイルドセンターや十六スクリーンのシネマコンプレックス、約百二十の飲食店と九十の物販店が入る。「ディズニーアンバサダーホテル」は地上六階地下一階、延床面積四万七千平方㍍で客室は五百四室設ける。いずれも二〇〇〇年夏オープンの予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（2月24日～3月15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と特許出願公開で、AM業界関連の分は次のとおり。[illegible]明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

二月二十四日＝[illegible]5-58071。「[illegible]ム装置及びその[illegible]方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2861978、[illegible]22027。

三月三日＝「荒海体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2862392、[illegible]347。「ボー[illegible]ム装置」、㈱バン[illegible]（東京）、28631[illegible]7-28757。「[illegible]トマシンのゲー[illegible]検出装置」、ハル[illegible]ム㈱（愛知）、2[illegible]313、9-1332。

三月八日＝「遊戯機用[illegible]表示装置及びこ[illegible]たスロットマシン[illegible]にパチンコ機」、[illegible]（群馬）、286[illegible]、7-2338[illegible]。

三月十日＝「ゲーム装[illegible]記録媒体」、コナ[illegible]（[illegible]庫）、28685[illegible]10-89534。「[illegible]金付与装置」、ス[illegible]ト・エム・ラム[illegible]、28689[illegible]-35803。

実用新案登録（旧）

三月三日＝「ゲーム機のボール送り出し装置」、㈱ナムコ（東京）、2591467、5-29636。

三月十日＝「カートリッジ係止機構を備えたゲーム機及びこのゲーム機に適用されるカートリッジ」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2591793、8-10074。

登録実用新案

三月五日＝「ビデオゲーム機用データ変換器」、㈱インテリジェントシステムズ（京都）、3056794。

特許出願公開

三月二日＝「スロットマシン駆動構造」、多摩川精機㈱（長野）、11-57117。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、11-57118㊣。「回胴および回胴式遊技機」、㈱ダイトーエンジニアリング（大阪）、11-57119。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、11-57121。「物品の蹴上げ装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、11-57204。「ゲーム装置」、同、11-57205。「景観ラベル利用型射撃ゲームシステム」、日本電信電話㈱（東京）、11-57206。「景観ラベル利用型ラリーゲームシステム」、同、11-57209。「ゲーム機」、佐々木茂人（大阪）、11-57207。「遊技機の遊技方法」、富士電子工業㈱（千葉）、11-57208。「コンピュータゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-57210。「ゲーム機及びゲーム処理方法並びに媒体」、同、11-57219㊣。「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、11-57211㊣。「ゲーム装置、ゲーム機用操作装置、ゲームシステム及びゲーム装置の双方向通信方法」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、11-57212。同、11-57213。「手持ち型電子ゲーム機」、任天堂㈱（京都）、11-57214㊣。「ネットワークゲームシステム、ネットワークゲームサーバ装置、ネットワークゲームクライアント装置、対局者選定プログラムを記録した媒体及び対局者情報取得プログラムを記録した媒体」、富士ゼロックス㈱（東京）、11-57215。「ゲーム装置」、ソニー㈱（東京）、11-57216。「動作体感装置」、同、11-57224。「ネットワークゲームシステム」、インタービジョン㈱（東京）、11-57217。「通信ゲームシステム」、㈱ジャレコ（東京）、11-57218。「ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、11-57220。同、11-57221。「育成ゲーム」、㈲ナインライブス（東京）、11-57222。

家庭用「頒布権」訴訟

ドゥーは訴え認め終了

残る2件は東京と大阪でなお係争中

家庭用TVゲームソフトの中古販売に関する民事訴訟は、昨年六月以来三件起こされているが、最初の訴訟が三月九日に終了した。あと二件は係争中（うち一件は結審した）となっている。

終了したのは、カプコン、コナミ、スクウェア、SCE、ナムコの五社が、㈱ドゥー（本社神奈川県相模原市、野島広司社長）を相手に九八年六月十二日、東京地裁に起こしていた訴訟。ドゥーは約六十店の小売店を展開しており、この訴訟の対象となった五タイトルの中古ソフトの売買を中止した上で、ゲームソフトは映画の著作物ではなく、頒布権もないと主張していた。しかし三月九日に開かれた第六回口頭弁論で、ドゥーはそれまでの主張を覆し、原告側の主張を全面的に認めたため、この訴訟は原告側が事実上勝訴し、終結した。

これは被告による、原告の訴訟上の請求認諾という手続きで、五タイトルの中古ソフトを売買してはならない、という請求に被告が応じ、これを調書に記載したことで完了した。訴訟は、判決に至らない段階で終結したことになる。

カプコン、コナミ、スクウェア、セガ社、SCE、ナムコの六社が㈱アクト（本社岡山、新谷雄二社長）らを相手どって九八年七月八日、大阪地裁に起こした訴訟は係争中。アクトは小売店「わんぱくこぞう」を約三百店展開しており、「わんぱくこぞう茨木店」を経営する上岡良和氏も同時に訴えられた。さらに十一月十九日、上岡氏の経営する㈱ライズを被告に追加した。

大阪地裁ではすでに三回口頭弁論が開かれているが、原告側は映画の著作物と頒布権を主張、被告側はゲームソフトが映画の著作物に該当せず、頒布権は消費者に販売した段階で消滅するなど全面的に争っている。

中古ソフトも売買している㈱上昇（本社東京、金岡勇均社長）が九八年十月五日、㈱エニックス（本社東京、福島康博社長）を相手どって東京地裁に起こした、頒布権に基づく中古ソフト販売差し止め請求権がないことを確認するよう求める訴訟は、三月十六日の第五回口頭弁論で結審した。判決は五月二十七日に予定されている。

上昇は小売店「カメレオンクラブ」を約二百店展開しているが、九八年八月にエニックスから中古ソフト販売中止を求める警告書を受けとった。同社によると、中古ソフトをそれほど扱っていないドゥーに関する訴訟が不十分にものになるとして、確認訴訟を提出した。

上昇による訴訟と併行して、エニックスは三月四日、三月以降発売のゲームソフトについて九ヵ月間は中古販売を認めないが、その後は七%の許諾料を支払えば中古販売を認めることを明らかにした。

これに対し、アクトや上昇が加入しているテレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS、新谷雄二理事長）は、「エニックスの弱気の姿勢を表わすもの。新作を二ヵ月で売り尽くしている現状では意味がない条件だ」とコメントしている。

カプコンなどメーカー側による訴訟は、㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）が取りまとめ役となって、ゲームソフトの頒布権確立を求めて進められている。

JAPEA、臨時理事会

会費20%値下げ

通常総会に予算案提出

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は二月十九日、本部事務局で臨時理事会を開き、年会費を値下げした上で新年度予算案を組むことなどを決めた。

これは第十九回通常総会提出議案のうち収支予算案を作成するに当たって、会員減少傾向のあることから「業界の厳しい現状下で会員の負担の軽減を考慮」することになったもの。

その結果、新年度から二年間、年会費一口（現行十五万円）につき二〇%（三万円）値下げすることを決め、これによる収入の減額分には予備費を充当することになった。また支出のうち従来計上してきた「法人化準備活動費」は当面外すことになり、これらを踏まえて予算案を作成し次回理事会で検討することになった。

懸案事項の会員のメリットについては、「すぐに答えが出るものではない」とのことから、関係機関とも協議しながら今後の研究課題とすることになった。

第十九回通常総会は六月二日、東京・西新宿のセンチュリーハイアットで開催することを決めた。

また「建築基準法の一部を改正する法律」の政令が五月一日施行となるが、その中で遊園施設の確認申請手数料が改訂されたとの報告があり、改訂内容を会員に通知することになった。このほか尾崎悦郎氏を引き続き顧問とすることなどを了承した。

AMショー、今年から

非会員でも出展可能に

方針決めてJAMMA理事会、ショー委

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は二月二十四日、第五十一回理事会を開き、前号既報のとおりアジアAMショーを継続して開催しないことなど決めた。委任三、代理出席四を含め全員出席した、と高橋和治専務は報告している。

経営破たんが相次いでいるが、会員の入退会については触れられなかった。アジアAMショーの中止以外で、同専務が触れたのは次のとおり。

通産省の外郭団体である日本貿易振興会（ジェトロ）を介して行なわれている「国際交流ミッション」は、九八年度に韓国に派遣したが、九九年度は台湾への派遣を予定しており、これを米国への派遣に変更するかも知れないとのこと。

韓国・ソウルには九八年十二月十八日から五日間、四名（団長は橋正裕理事）を派遣。韓国「アミューズワールド98」を視察したほか、韓国の業者団体であるKAMA、KESAとそれぞれ懇談し、政府機関（文化観光部と情報通信部）を訪問した。韓国のゲーム場は経済不況のため収入が大幅に下落している上、輸入品にかかる関税、大型間接税など計六八%かかる。また日本製品をソウルの展示会に出品する場合、日本語表示が許されないという事情がある、など説明している。「国際交流ミッション」の実態は、東南アジア諸国での「アジアAMショー」の開催が可能かどうかを下見するためのもの、と受けとられているようだ。

九九年十二月には台北に派遣する予定だが、「IAAPAとの交流を兼ねて」米国に変更する可能性もある、としている。

米国AAMA／AMOAなどとの国際会議（サミット会合）は今年一月ATEIに伴い英国・ロンドンで開催され、その際次回は日本のAMショーかAMOAエキスポのいずれかに伴い開催する予定となっている。米国側はAMOAエキスポに伴い開くことを提案しているが、JAMMAではAMショーに伴い開く予定で計画を立てている。

AAMAと提携して継続しているAAGは、JAMMAからの経費を月額千ドルに減らした上でさらに一年間続行する。

また国際模造防止連盟（IACC）へ加入できるかどうかを調べる。

製造業としての市場動向データを作成するため、会員のうち株式公開会社など十一社の協力を得てとりあえず実施する。これは当初年四回実施する考えだったが、年二回のペースで進める。

電気用品取締法で定置型乗物機が甲種に残っていることについて、乙種に移すよう要望するためのデータを技術部会で作成することになった。

このほかプリペイドカードシステムを、消費税率アップへの対応として研究する。また使用済みAM機の回収システムも研究する。以上を九九年度事業計画案に盛り込むことにした。なお通常総会は五月十八日、熱海か箱根方面で開く予定。

韓国への「交流ミッション」で韓国側から示された課題に関して、KESA展示会の出展要請は個別に対応する、日本のAMショーには韓国からでも出展できる、日韓両国間の技術交流は継続する、韓国の消費税率を下げることに協力する──など決めたとのこと。

理事会の内容は不明な点が多くなっているが、以上のほか①改正風営法の解釈基準を入手した、②通産省で不正競争防止法一部改正を計画している、③航空宇宙ショーなどから協力依頼があった、④ATEIに伴う国際会議（サミット会合）に中村雅哉名誉会長が出席したが、JAMMAに関する内容はなかった──など報告している。

JAMMA理事会に続き、JAMMA／JAPEAによるショー委員会の第一回会合が開かれ、今年から非会員も出展できることを決めた。今年のAMショーは九月九－十二日、東京ビッグサイトで開催される予定で、後半の二日間は有料で一般公開される。

AMショーは、ルール違反を敢行する出展社を締め出すため長年、出展社は主催団体の会員に限定されてきたが、この制限を撤廃し、非会員も出展できるよう方針を変えた。ただし出展料は、会員なら一小間十六万円だが、非会員なら二十四万円となる。また出品内容がAMショーに合わないと主催者で判断した場合は、出展を拒否できるとしている。

出展内容はこれまでのAMショーから範囲を拡げ、カラオケ、ボウリング、スポーツ用品、玩具、飲料などを含めるとのこと。このため非会員も出展できるようにした。AMショーの小間の約二〇%を非会員が占めることを予測している。

ショー委員会ではこのほか、一般公開向けの広告方法などについて検討した。

不動産活用展に

タイトーが出展

他にスポーツゲーム設備も

「不動産活用ニュービジネス展99」が綜合ユニコム主催で二月二十四－二十五日、東京流通センターで開催され、AM業界からタイトーが出展した。この展示会は、遊休スペース、不動産の有効活用を提案するもので、今回が初めて。入場無料で二日間で約六千百人が来場した。

展示会には六十三社が出展、コインランドリーからスポーツ、AM施設、ホテルなど幅広い出品範囲となった。うち映像使用のバッティングシステム、ピッチングマシンなどスポーツ関連の出品が目立った。

タイトーは、不動産の有効活用には立地や規模に合わせることができ、また飲食や物販との複合化も可能なゲーム場のメリットをアピールした。小間には「電車でGO！2高速編」やAM自販機「シールでちょ！」を設け、フリープレイで提供した。

このほか、シーディックはスポーツゲーム設備「フリスビーボーイ」、「スローイングボーイ」などを出品。バーチャルコーポレーションは「キックイット」、「スライドイット」など展示した。

不動産活用ニュービジネス展99で、タイトーの小間のようす

SC遊園、通常総会

役員は一部交代

SC向け製品を話題に

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京、内田博会長、正会員七十九社）は二月十七日、千葉の幕張メッセ会議場で第十四期通常総会を開き、役員改選により内田会長を再選した。昼食会を兼ねたもので、委任二十一社を含む七十一社のほか、賛助会員が十四社出席した。

内田会長が挨拶、「AOUエキスポでは昨年までのシール機に代わり音楽系の機械が増えているようだが、SCロケには音を大きく出すものは向かない面もある。SCロケ用の良い機械があれば推薦し合って少しでも営業にプラスとなるようにしていきたい」と述べた。

議案審議は内田会長が議長となって進められ、平成十年度事業報告案、決算案が承認された。事業報告によると、年度中に同協会発足以来最多の八社（伊那音機、後楽園ロコモティヴ、タスコ、ニューワールド、日高商会、ファミリーランド、マルボシ、ヤマグチ）が退会。新入会員は二社（バンウェーブ、ブロッコリー）と賛助会員の光新星にとどまっている。

景品取扱高については大幅減を見込んでいたが四・五％減にとどまった。共同購入による手数料収入は三割減と見込んでいたため予算より約六百八十万円増の千八百八十万円となり、利用者割戻金を一％（前期〇・七九％）とした。なおファミリーランドの倒産により未収となった景品代金約二百七十万円は、同協会では初めて設けた特別損失引当金に繰り入れた。これらを含め単年度収支は約百万円の黒字になったとの説明があった。内田会長は「約三百万円の赤字予算が皆さんの協力で黒字となった。協会としては黒字を多く出す必要はないが、赤字では困る」と語った。

役員改選は任期満了によるもので、全役員留任が提案されたが、監事の鈴木基悦氏（ドキ）が辞任、後任に理事の山田茂雄氏（センシン）を選任し、理事一名を欠員とすることにした。

十一年度事業計画案、予算案も異議なく承認された。事業計画は前年を踏襲した上で、教育指導事業の中に国民会議が推進する「大人が変われば子どもも変わる」運動への参加を加えた。予算は景品手数料一〇％減と会員数減少を見込み、二十九万円の赤字予算となっている。

議事終了後、セガ社とタイトーによる新製品動向の説明、AOUエキスポ出品機のうちSCロケ向け機種についての品評などがあった。話題となった機種は、アトラス「ネイルモア」、カプコン「がむしゃらバトル・プチモンスターズ」、ナムコ「ジャンピンググルーヴ」、バンプレスト／ホープ「にこにこピカチュウ」、トーゴ「ザ・モッピーズ」（AMロボット）など。

神奈川県協、通常総会

四委員会を設置

設立後初めての総会

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（事務局川崎市、村山嘉男会長、会員二十八社）は二月四日、川崎市国際交流センターで設立後初の通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任四社を含む十九社が出席した。

平成十年度事業報告案、決算案、十一年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は会員の増強運動、東海地区協店舗管理者研修会とAOU全国大会（宮城県）への参加、静岡県協との合同会合の開催、例会の年間四回開催などとなっている。

事業、広報、渉外、会計の四委員会を新設し、全会員がいずれかのメンバーになること、慶弔費に関する規定を作成することなど決めた。

議事終了後に情報交換を行ない、「会員各社は経営改善に向け努力しているものの、ゲーム場の売上げは前年対比でダウンしている。とくに新規開設店以外の既存店は大変厳しい」などの意見が出された。

論潮

ビジネス展

「出展社の最新情報を、業界で最も影響力を持つとされる真剣なバイヤーに示す」というのが、世界最大のAM機器／サービス展、米国IAAPAの主催者側説明のひとつである。AM機器やサービスを導入するかどうかの決定権を持っているのが、真剣なバイヤーであり、かれらは業界で最も影響力を行使する人（プレイヤー）だということだ。もちろんここでのプレイヤーは、ゲーム機などで遊ぶプレイヤーとは区別される。

IAAPAに入場できるのは、スタッフ、プレス、出展社のほか、登録手続きをしたバイヤーに限られる。登録手続きは有料で、申し込み書を通じて素早く審査される。単に遊ぶ目的で来たプレイヤーは手続きできない。

これほど厳格な手続きを経て入場するバイヤーの数は少ないと思われるかも知れないが、ニューオーリンズで開催された九六年で二万二千八百二十四人、オーランドの九七年は最高の三万八百五十二人、ダラスの九八年でも二万六千九百六十七人と多い。

今年は十一月にアトランタで開かれる予定で、すでに八割方、出展社が決まっている。

日本のAMショーやAOUエキスポは、米欧では一般的な登録入場制を基本的に採用していないので、バイヤーの入場者数など比較することができないが、IAAPAショーの何分の一になるのではないだろうか。しかも一般プレイヤーの入場があり、事態をさらに混乱させる。

最新のゲーム機、遊園施設に一般のプレイヤーが接するのは、ゲーム場や遊園地などのロケーションであることを忘れてはいけない。バイヤーだけだと、展示会場にいる人数が少なくなるというなら、その展示会はもっと規模を縮少すれば済むことだ。ましてやフリープレイで入場を募り、入場料収入をあてにするのは、展示会からビジネス要素を抜きとる、興業行為に他ならない。そういう展示会はさらに勢いを失なっていく。

エイブル、恒例の

感謝ツアー実施

193名がサイパン旅行

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は一月十六－十九日、恒例の〝エイブルサンクスツアー〟をサイパンで実施した。

これは同社が一年間の取引に感謝する意味で毎年、AM業界の得意先を海外ツアーに招待しているもので、十六回目となる今回は八十五社百九十三名が参加した。これまでサイパン八回、ハワイ四回、オーストラリア二回、グアム一回と実施してきている。

エイブルサンクスツアーで、ゴルフコンペ参加者

参加者は十六日、仙台、成田、関西、名古屋の各空港から分かれて出発、サイパンのホテルで合流。夜にウェルカムパーティーを開催。坪井照雄部長の進行により熊谷社長がお礼の挨拶を行ない、㈱ハニュウの羽生勲社長が乾杯の音頭をとった。

十七日はゴルフコンペが行なわれ四十三名が参加した。十八日夜にさよならパーティーが開かれ、熊谷社長は「このツアーを今後十年、二十年と続けていきたい」と述べた。参加者を代表してセガ社の永井明専務執行役員がお礼の言葉を述べ、㈱ホープの矢野徳蔵専務が乾杯の音頭をとった。今年の年男・女、新婚カップル、成人式を迎えた人にそれぞれ記念品が贈られたほか、ビンゴ抽選会などがあった。中締めは㈲アミューズメント岡山の山本貫一社長が行なった。

次回ツアーはグアムを予定している。

同ツアーは得意先から年間購入額一千万円につき一名を無料招待し、二千万円以下で二名参加の場合は一名が格安の有料となっている。

セガ社のATPも

地域振興券対応

期間1ヵ月、セット価格で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、全国七ヵ所の同社ATP「ジョイポリス」で地域振興券を利用できる特別チケットを期間限定で販売すると、三月十日発表した。

販売期間は一ヵ月間。販売開始日は各地の地域振興券の配布時期により各施設で異なるが、「新宿」が最も早く三月十日、最も遅い「京都」では四月一日からとなっている。

同チケットの内容は入場料（京都のみ無料）とアトラクション五回分のセットが四ヵ所、これにメダル千円分を加えたのが三ヵ所あり、セット価格二千円（岡山のみ千円）。

なお各施設に併設した物販・飲食店、カラオケ、ボウリング場などでも地域振興券が利用できる。

人事異動

アルゼ

（3月12日）執行役員経営企画室担当、及川麻子▽同開発本部企画部映像制作担当、小森富美雄

▼機構改革＝執行役員制を導入

三井グリーンランド

（3月26日）事務部長兼不動産事業部長（経理・総務担当兼経理部長）常務長田康浩

スガイ・エンタテインメント

（4月1日）会長（社長）鈴木保男▽社長（専務）営業本部長藤直樹▽専務（常務）管理本部長山田紀夫▽常務営業推進部長（取締役）営業第二部長土肥征治▽取締役相談役（会長）須貝富安

ソニー・コンピュータエンタテインメント

（4月1日）会長（取締役）伊庭保▽社長（副社長）久多良木健▽代表取締役（社長）徳中暉久▽取締役、ソニー社長出井伸之▽上席常務執行役員（常務）田尻彬▽退任（取締役）ソニー・ミュージックエンタテインメント取締役高橋俊一

ハピネット

（4月1日）会長（社長）河合洋▽社長（常務戦略営業本部リーダー）苗手一彦▽副社長経営本部長（専務総合管理室リーダー）藤井恒雄▽マルチメディア事業部長（マルチメディア事業部リーダー）常務玉川勝之助▽常務流通システム推進本部長（取締役戦略営業本部副リーダー兼ロジスティクス事業部担当）作田隆▽トイ＆ライフ事業部長（エンタテインメント事業部リーダー）取締役水上凱夫

アミューズメント事業部長（アミューズメント事業部リーダー）谷木茂▽ロジスティクス事業部長（ロジスティクス事業部リーダー）飯田恒明

ナムコ

浅田常務の父 隆吉氏が死去

浅田　隆吉氏（あさだ・りゅうきち＝浅田安彦㈱ナムコ常務の父）三月十五日午前十時十二分に敗血症のため東京都港区内の病院で死去、八十歳。葬儀・告別式は十七日正午から東京都港区高輪の高野山・東京別院で行なわれた。喪主は長男安彦（やすひこ）氏。

事務所移転

日本ユニカ㈱＝東京都中央区東日本橋二丁目二十四番九号、NCビル、☎5828－5444、篠岡信雄社長。

㈱アミューズオリエント＝東京都豊島区北大塚二丁目八の十五、AOビル2F、☎3940－3271、矢内敬治社長。

㈱セガ・エンタープライゼス・西関東地区＝横浜市都筑区折本町五十六、☎（045）475－3900。同横浜営業所☎475－3911（4月15日付で移転）。

㈱ナムコ・営業三部盛岡事務所＝盛岡市南大通二の八の一、☎（019）622－5780。

株式に改組

㈱昭和技研（旧・昭和技研工業㈲）＝埼玉県鴻巣市神明三丁目四の一、☎（048）597－2931、安部征宏社長。

改正後の新風営法解釈基準（抄）

警察庁生活安全局が二月十二日に発表した「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準」のうち、風俗営業の「八号営業」（ゲームセンター等）に関する部分を抜すいしたもの。行政解釈とか有権解釈とか呼ばれるもので、法律の施行に当たって「念のため」公表されるのが解釈基準とされている。

新風営法の「解釈基準」は、八五年二月十三日に施行された新風営法に伴い、同年一月二十九日に発表されたのが始まり。その後この法律は部分的な改正があったものの大きな改正はなかったが、九八年の大幅改正に伴い解釈基準も大幅改正となった。

その主な改正は法改正の内容と同様、風俗営業については特例風俗営業者の認定など、性風俗特殊営業についてはそれらの規制などとなっている。「八号営業」に関しては、「ゲームセンター等の定義について」の2の①で「筐体（他から内部が容易に見通せるもの）の中に」が削除されたにとどまった。風俗営業全般に関わる事項として、「営業所の滅失による許可の特例」とこれに伴う添付書類、「特例風俗営業者の認定」が加わった。

その他、項目の順序が変わったりしているが、八五年一月の解釈基準と比べて大きく改善された点はない。「ダンス教授所」を除く風俗営業に対する規制は基本的に変わっていない。

第三　ゲームセンター等の定義について（法第二条第一項第八号関係）

1　趣旨（省略）

2　遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則（昭和六十年国家公安委員会規則第一号。以下「施行規則」という。）第三条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

3　店舗その他これに類する区画された施設（省略）

第九　風俗営業の許可について（法第三条、第四条及び第五条関係）

（1から4まで略）

5　営業所の滅失による許可の特例

(1) 法第四条第三項各号列記以外の部分の「火災」には、営業者に故意又は重大な過失があり、その者の責めに帰すべき事由によって生じた火災は含まれない。

(2) 令第六条の二第三号中「関係法令」とは、建築基準法等の建築物に関する法令をいう。

(3) 令第六条の二第五号中「土地収用法（昭和二十六年法律第二百十九号）その他の法律の規定により土地を収用し、又は使用することができる公共の利益となる事業」とは、土地収用法又は公共用地の取得に関する特別措置法による認定事業のほか、都市計画法に基づく都市計画事業、住宅地区改良法に基づく住宅地区改良事業等土地又は建物の収用又は使用の手法が用いられる事業のすべてをいう。

なお、このような事業の施行に伴うものであれば、現実に当該営業所の敷地等について収用裁決又は使用裁決までに至らない段階で営業所の建物を除却した場合でも、本号の除却に当たる。

(4) 令第六条の二第六号中「その他公共施設の整備又は土地利用の増進を図るため関係法令の規定に従って行われる事業」とは、大都市地域における住宅及び住宅地の供給の促進に関する特別措置法に基づく住宅街区整備事業、都市再開発法に基づく第一種市街地再開発事業等換地又は権利変換の手法が用いられる事業のすべてをいう。

なお、このような事業の施行に伴うものであれば、現実に当該営業所の敷地等について換地又は権利変換の処分にまで至らない段階で営業所の建物を除却した場合でも、本号の除却に当たる。

(5) 法第四条第三項第一号中「当該風俗営業を廃止した日」とは、火災、震災又は令第六条の二各号に掲げる事由により営業所が滅失した日をいう。

(6) 法第四条第三項第二号中「営業所の所在地が、…前項第二号の地域に含まれ」るとは、当該滅失した営業所の敷地の全部又は一部が営業制限地域内にあることをいう。

(7) 法第四条第三項第三号中「おおむね同一の場所」とは、滅失した営業所の敷地と当該申請に係る営業所の敷地とが一致していることをいい、令第六条の二第五号又は第六号に掲げる事由により営業所が滅失した場合にあっては、社会通念上営業の継続性が認められる程度に隣接又は近接していることを含む。

(8) 法第四条第三項第三号中「おおむね等しい面積」とは、申請に係る営業所の面積と滅失した営業所の面積とが、社会通念上営業の継続性が認められる程度に等しいことをいう。

6　許可申請書の添付書類

(1) 「営業所の使用について権原を有することを疎明する書類」とは、所有権、賃借権等、当該営業所の使用方法を最終的に決定することができる権原に関するものをいう。

(2) 「営業所の平面図」は、建築確認申請時に提出する青写真に、出入口の位置、いす、テーブルの配置等必要な事項を記載したもので足りる。

(3) 「営業所の周囲の略図」は、条例で定める保護対象施設との関係が明らかとなるような略図をいう。

(4) 誓約書は、連名で提出することを妨げない。

(5) 「営業所が滅失したことを疎明する書類」とは、例えば、

ア　火災、震災並びに令第六条の二第一号及び第二号に掲げる事由については、消防機関（市町村等）が発行する罹災証明書その他関係行政機関が交付する書類

イ　令第六条の二第三号に掲げる事由については、アに掲げる書類に加えて、特定行政庁若しくは建築主事が行政指導の際に交付する文書又は建築士が作成した報告書

ウ　令第六条の二第四号に掲げる事由については、当該命令又は勧告に当たって関係行政機関が交付する文書

エ　令第六条の二第五号及び第六号に掲げる事由については、当該営業所をそれらの事由により除却したことを証する起業者、施行者又は関係行政機関が発行する書類

オ　令第六条の二第七号に掲げる事由については、建替え決議を行った集会の議事録の写し

等をいう。

第十　特例風俗営業者の認定について（法第十条の二関係）

1　法第十条の二第一項第二号中「この法律に基づく処分（指示を含む。）」とは、当該営業に関するもののみならず、およそこの法律に基づくものをすべて含む。したがって、その者が複数の営業を営む場合又は営んでいた場合にあっては、その全てについて過去十年以内に処分を受けていないことを要する。

なお、法第十条の二第六項第三号中「この法律に基づく処分」の意義についても同様である。

2　施行規則第二十条の二中「過去十年以内に法第二十四条第七項の規定に違反したことがないこと」とは、風俗営業者が講習を当該営業所の管理者に受けさせる義務を履行しなかったことをいい、急病、交通事故、災害による交通の途絶等相当な事由により当該管理者が当該講習を受けなかった場合において、次の講習の機会に受講させたときは、これに当たらない。

3　風俗営業者が死亡（風俗営業者が法人である場合にあっては消滅）した場合は、当該営業に係る認定は失効することとなる。したがって、法第七条第一項又は法第七条の二第一項の承認を受けて風俗営業者の地位を承継した者であっても、法第十条の二第一項の認定を受けるためには、承認を受けてから十年以上経過していること等の同項各号の要件を満たす必要がある。

第十一　風俗営業の規制について（法第九条、第十五条、第十六条、第十八条の二及び第二十四条関係）

5　営業所の管理者

(6) 施行規則第三十三条第二項中「管理者（法第十条の二第一項の認定を受けた風俗営業者の当該認定に係る営業所の管理者であって当該営業所の管理者として選任された後定期講習を受けたことがあるものを除く。）」とあるのは、認定の前後を問わず認定に係る営業所の管理者に選任されてから少なくとも一回以上は定期講習を受けたことがある者については定期講習を行わないことを意味するものであり、認定の後管理者に変更があった場合には、新たに選任された管理者につき選任後最初に行われる定期講習を受講させる必要がある。

東京臨海副都心「パレットタウン」にSNKが屋内パーク

「ネオジオワールド東京ベイサイド」10種のアトラクション設置

運営、44レーンのボウリング場やカラオケも
観覧車、トーゴがタワー型ライドを設置運営
10年間の限定プロジェクトとして屋外にサノヤス・ヒシノ明昌が大

NEOGEO WORLD TOKYO BAYSIDE SNK

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）は、東京臨海副都心の大規模な新AM複合施設「パレットタウン」内に、屋内型テーマパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」を三月十九日オープンした。

「パレットタウン」は東京都が設定した十年限定の事業用借地権に基づき、トヨタ自動車や三井物産など七社が昨年五月から開発を進めてきたもので、若者の人気スポットとなっている台場地区の南側約七万三千平方㍍の敷地に建設、商業施設（夏オープン予定）を除くAM施設などが同日オープンした。総事業費五百億円、年間千二百万人の集客を見込んでいる。

主な施設は同テーマパークのほか、屋外に大観覧車とタワー型スリルライド、また自動車のテーマ施設、大型ライブホールなどがある。

「ネオジオワールド」は、三井物産から建物を賃借して設置。四階建てで建築面積約七千七百平方㍍、延べ床面積約二万七千平方㍍だが、一－二階は立体駐車場で三－中四階がテーマパーク、四階はボウリング場を中心にカラオケやビリヤードなどが設置されている。初期投資額五十億円、初年度入場者二百万人を見込んでいる。

テーマパークは入口が三階にあり、大観覧車の下をくぐって入場する。「驚きと感動のWao！を引き出そう」を全体の基本コンセプトとし、世界初登場九種類を含む十種類のアトラクションを中心に、約二百台のAM機を設置したゲームコーナー、カーニバルコーナー、イベントスペース、カフェテリアなどで構成し、凝った装飾が施されている。

アトラクションの開発コンセプトは「五感をギリギリ刺激する十連発アトラクション」で、オリジナルのほか他社のOEMや共同開発、買い取りにより設置しすべて同社所有となっている。アトラクション設置部分は暗くし、カラフルな壁面や装飾などをライトで浮かび上がらせるなど効果的な演出で雰囲気を盛り上げている。アトラクションの主な内容は次のとおり。

「バクテン」＝高さ十㍍の逆U字型軌道に沿って、二人乗りライドが乗客の操作で垂直上昇、上部で宙返りし向こう側の軌道を垂直下降するもの。三台設置し宙返りの回数を競う。同機は真砂工業が過去二回のAMショーで模型やパネルにより紹介していたもの。所要時間二分半。利用料金七百円。

「ニューヨークゲッタウェイ」＝イエローキャブ（二人乗り）に乗って夜のニューヨークの街並や上空を疾走するというテーマのミニコースターで、音と光、さまざまな仕掛けなどで演出。コース全長二百四十五㍍。所要時間四分半。利用料金七百円。

「エージェントメタル」＝シューティングゲーム付きダークライド。軍事工場で増殖した謎の生物を撃破しながら脱出するというもので、ストーリー性があり二タイプのエンディングを設定。一台二人乗り。所要時間六分。利用料金六百円。

「イッツ・ア・クールジョッキー」＝競走馬をデフォルメしたバッテリーカー六台でコースを三周し着順を競う。回転ハンドルがなく、体重移動でライドを傾けながらカーブを曲がり、手に持ったムチ（ハリセン）で馬の尻を叩くと一定時間スピードアップするという新機構を採用。所要時間約二分半。利用料金五百円。以上四機種は真砂工業が納入。

「ピープジェム！」＝偏光眼鏡を使う立体映像シアターで、座席が少し落下したり床が動くなど体感特殊効果を組合わせたもの。35㍉フィルムによる実写とCGの合成映像を六×八㍍スクリーンに映し出す。地下で建設中の第二パークにある新型アトラクションをガイド役の工藤夕貴と見学に行くという内容。SNKオリジナル施設で、映像は㈱イマジカが担当。定員九十名。所要時間十二分。利用料金八百円。施設制作費約二億円。

「テラリウム」＝体感型ホラーライブシアター。特殊生物が逃げ出し大パニックになるという内容で、大型アニマトロニクスとショーセットで展開し、揺動座席、立体音響、スモークなど特殊効果で演出。定員四十八名。所要時間八分。利用料金七百円。

「ノーフェイト」＝パーク内の指定個所を巡りながら、誘拐犯を追跡し人質を救出する回遊型アトラクションで、IC内蔵"身代金バッグ"を持って歩く。フジテレビとの共同開発で、番組「めざましテレビ」の女性アナウンサーやキャスターが出演する映像が展開。所要時間二十－三十分。利用料金六百円。

「ルーインズ」＝ウォークスルー型アトラクション。"キーストーン"を持って古代遺跡の中を進み、各ゾーンの壁や床に仕掛けられたトラップや謎解きをクリアしていく。失敗するといろいろな仕掛けで驚かされる。所要時間約十分。利用料金六百円。

「マインドプラネット」＝ウォークスルー型占いアトラクション。データ記録カードを持ち、幻想的なバーの中でカウンターに座ったりしながら心理テストを行い、性格や恋人像などの診断書をプリントアウトする。所要時間約六分。利用料金六百円。ナムコとの共同開発によるもの。以上九種類が世界初登場となる。

「アイマックス・ライドフィルム」＝カナダのアイマックス社製映像シミュレーター。視野百八十度のドーム型スクリーンに映し出される映像に合わせ、十八人乗りライドが揺動する。映像ソフトは「ファンハウスエキスプレス」で所要時間八分。利用料金七百円。

以上十種類のうち七種類はプレショーがある。また四種類にスポンサーが付いている。

同パークの入場料は高校生以上五百円、小中学生三百円。なお「ネオジオポケット」（モノクロ、カラー）を持参すれば入場無料となる。

また割安となるアトラクションとのセット券やパスポートもある。これらはプリペイドカードシステムを採用し、百円で十ポイント分の数字が印字され、アトラクションごとに係員がカードリーダーに差し込むと日付、利用施設名、ポイント残数が印字される。ポイント数は券売機で買い増しができる。次回来場時は入場無料となる。

ボウリング場は四十四レーンの「ネオジオボウル」で八種類のゲームモードを設定。AM機約百台を併設している。ビリヤードは十一台、カラオケは十九室ある。

屋外遊園施設は㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、南雲龍夫社長）製大観覧車と、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）が設置した二機種のタワー型スリルライドで、両社の共同出資で設立したST㈱（坂本真司社長＝サノヤス・ヒシノ明昌専務）が運営している。

大観覧車は高さが世界一となる百十五㍍、直径百㍍、一周十六分で回転。六人乗りの円柱状ゴンドラが六十四台あり定員三百八十四名。利用料金九百円。タワー型ライドは高さ五十八㍍で急上昇する「ハイパーシュート」と急降下する「ハイパードロップ」の二機種で、いずれも定員十二名、米国S&S社製、利用料金八百円。

なお隣接するトヨタ自動車の施設「メガウェブ」には、映像ドライブシミュレーター「VRD」と「ミッショントライアングル」が設置されている。また毎時六十㌔㍍で未来都市を疾走する屋内コースター「フューチャーワールド・エクスペリエンス」（ビタミンジャパン製）が五月に、立体映像に合わせ座席が動く「3Dミッションシアター」が八月にそれぞれ営業を開始する予定。

写真はコースター「ニューヨークゲッタウェイ」の車両"イエローキャブ"（左）とコースに設けられたニューヨークの街並（上）、下はパーク内に飛び出したコースのようす

写真はスリルライド「バクテン」で、十メートルの高さに上昇し（上）、上部で宙返りして（下）向こう側の軌道を下降するという運動を繰り返す

写真はいずれも三階フロアにて、左は大掛かりな装飾を施した「ルーインズ」の外側部分、下はイベントフロアでイベントがない時は中央に「ネオジオポケットカラー」を設置しPRしている

左の写真は体感立体映像施設「ピープジェム！」のCGと実写を合成した映像で左下に工藤夕貴がいる。下はカラフルな壁面装飾を施した同施設の入口部分

上の写真は大観覧車の外観で同機の下がパークの入口になっている。右は同機のカラフルで丸いゴンドラのようす。下は「ハイパーシュート」（手前）と「ハイパードロップ」で「ネオジオワールド」（右側）と「メガウェブ」の建物の間（パレットタウンの東端）に設置されている

右の写真は、「エージェントメタル」のライド部分

写真はライドを傾けムチを入れながら走行する「ダービーカート」

年間普及台数と年間自販金額の推移

年	普及台数(台)	前年比(%)	自販金額(千円)	前年比(%)
'87（昭62）	5,101,340	97.3	4,436,285,790	118.2
'88（昭63）	5,238,890	102.7	4,959,894,666	111.8
'89（平元）	5,375,590	102.6	5,475,532,235	110.4
'90（平2）	5,416,370	100.8	5,823,506,991	106.4
'91（平3）	5,449,760	100.6	6,020,651,045	103.4
'92（平4）	5,466,110	100.3	6,240,528,321	103.7
'93（平5）	5,409,430	99.0	6,231,150,901	99.8
'94（平6）	5,412,460	100.1	6,435,228,108	103.3
'95（平7）	5,395,660	99.7	6,488,295,457	100.8
'96（平8）	5,440,570	100.8	6,612,568,860	101.9
'97（平9）	5,476,290	100.7	6,743,963,020	102.0
'98（平10）	5,500,400	100.4	6,896,948,870	102.3

自販金額
普及台数
万台 600 500 400
兆円 6 5 4 3 2 1
'87 '88 '89 '90 '91 '92 '93 '94 '95 '96 '97 '98

自販機550万台と堅調

国民1人当たりの利用は年間5万5千円以上に増加

日本の自動販売機（自販機）の九八年の普及台数と中身商品の売上高（自販金額）は、いずれも堅調な伸びを示した。

日本自動販売機工業会（事務局東京、牛久保雅美会長）がこのほどまとめた九八年版「自販機普及台数及び年間自販金額」によると、九八年十二月末現在の自販機と自動サービス機（両替機、コインロッカーなど）の普及台数は五百五十万四百台で、前年比〇・四％（約二万四千台）増となり、三年連続の伸びを示した。

同工業会では、「この普及台数は国民二十三人に一台の割合となり、わが国の自販機が国民のライフスタイルに即した社会施設として定着し、日常生活に不可欠なものとなっている」と解説している。

普及台数の機種別構成比は飲料自販機が四七・四％を占めて最も多く、次いで自動サービス機二二・四％、シール機や玩具などを含む「その他」自販機一六・八％、たばこ自販機九・六％、食品自販機三・一％、券類自販機〇・七％でこの比率は従来とほぼ同じ。

機種別台数ではたばこ自販機が最も伸びて四・二％増、飲料自販機と券類自販機が少し伸び、このほかは微減となった。また中身商品別では、たばこに次いで清涼飲料、切手・はがきなどが伸びたが、酒・ビール、菓子類、カップ式コーヒーなどは減少した。

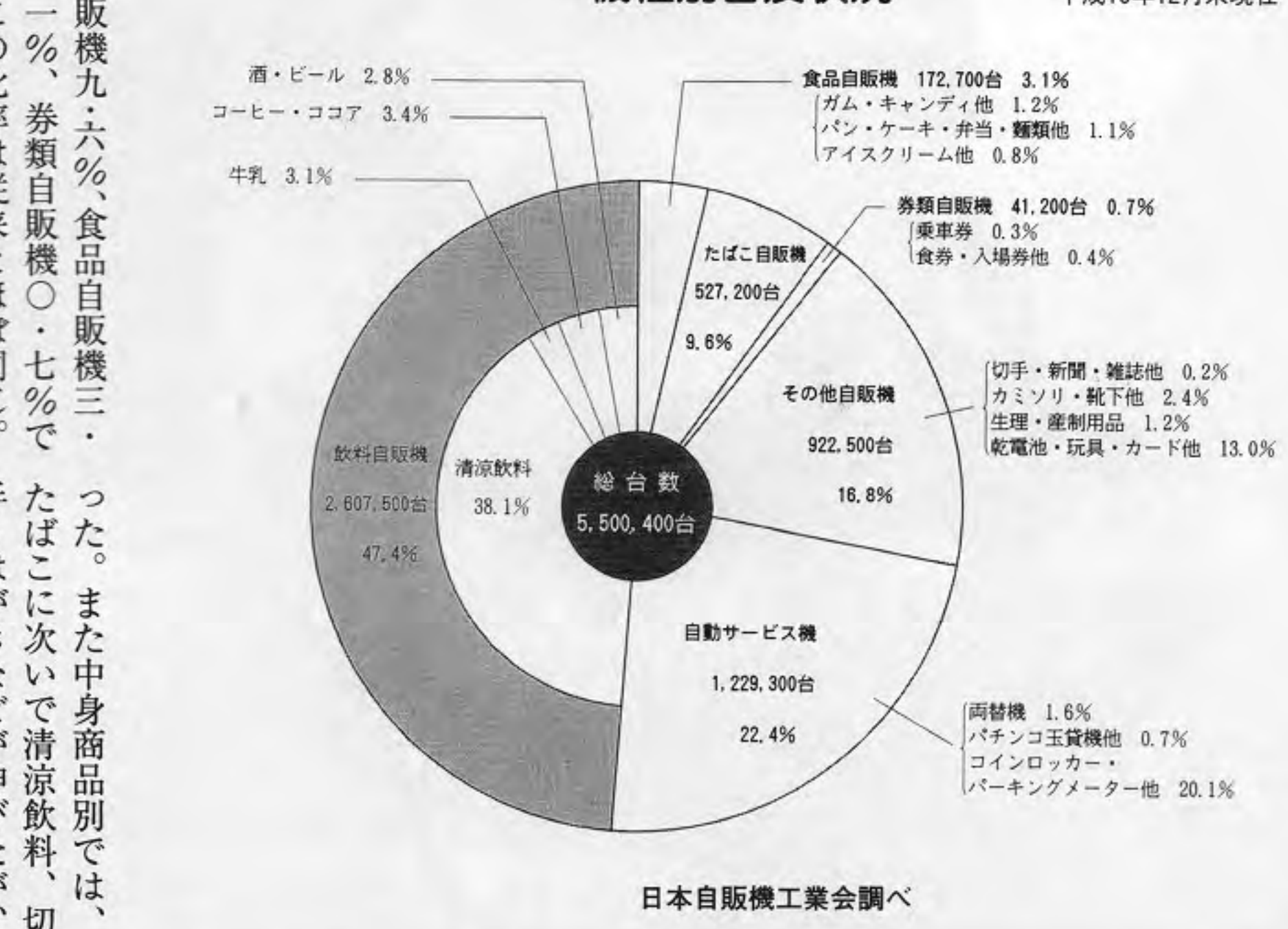
中身商品の自販金額は六兆八千九百六十九億四千八百八十七万円と前年比二・三％増となり、とくにたばこと清涼飲料の売上げが伸びた。同工業会では、「景気後退による個人消費の低迷にもかかわらず堅調に推移し、たばこと清涼飲料は新商品の売上げが好調だったことを反映した」と分析し、「国民一人当たり自販機を通じて年間五万四千円以上の買物をした計算になる」としている。

自販金額の商品別構成比は飲料四三・九％、券類二四・二％、たばこ二三・六％。この三分野で全体の九一・七％を占めている。

機種別普及状況

平成10年12月末現在

総台数 5,500,400台
飲料自販機 2,607,500台 47.4%
清涼飲料 38.1%
牛乳 3.1%
コーヒー・ココア 3.4%
酒・ビール 2.8%
食品自販機 172,700台 3.1%
ガム・キャンディ他 1.2%
パン・ケーキ・弁当・麺類他 1.1%
アイスクリーム他 0.8%
たばこ自販機 527,200台 9.6%
券類自販機 41,200台 0.7%
乗車券 0.3%
食券・入場券他 0.4%
その他自販機 922,500台 16.8%
切手・新聞・雑誌他 0.2%
カミソリ・靴下他 2.4%
生理・衛生用品 1.2%
乾電池・玩具・カード他 13.0%
自動サービス機 1,229,300台 22.4%
両替機 1.6%
パチンコ玉貸機他 0.7%
コインロッカー・パーキングメーター他 20.1%

日本自販機工業会調べ

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

3月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ブリッツ99（ミッドウェー）	8.56
2	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	8.27
3	ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	8.26
4	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	8.18
5	カーニビル（ミッドウェー）	8.00
6	サイト4（アタリゲームズ）	7.65
7	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.65
8	ブリッツ（ミッドウェー）	7.49
9	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.38
10	バーチャストライカー 2（セガ社）	7.33
11	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.15
12	トータルバイス（コナミ）	7.14
13	エリア51（アタリゲームズ）	7.05
14	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	6.96
15	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.83

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス Ⅱ（ナムコ）	8.95
2	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.69
3	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.25
4	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.00
5	トップスケーター（セガ社）	7.82
6	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.72
7	バスフィッシング〔ゲットバス〕（セガ社）	7.67
8	トウキョーウォーズ（ナムコ）	7.57
9	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	7.50
10	クルージンUSA（ミッドウェー）	7.36
11	ガンブレードニューヨーク（セガ社）	7.36
12	デイトナUSA（セガ社）	7.28
13	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.27
14	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.26
15	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.19

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.43
2	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	7.09
3	テッケン〔鉄拳〕 3（ナムコ）	7.03
4	ジョジョズ・ベンチャー〔ジョジョの奇妙な冒険〕（カプコン）	6.86
5	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.82
6	フィッシャーマンズベイツ〔バスアングラー〕（コナミ）	6.68
7	ストライカーズ1945 パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.68
8	ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	6.65
9	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.61
10	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	6.60
11	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.36
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2（セイブ／ファブテック）	6.36
13	サーフプラネット（ガエルコ／アタリゲームズ）	6.30
14	ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	6.29
15	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.27
16	スーパーパズルファイター 2（カプコン）	6.27
17	キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	6.26
18	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.23
19	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	6.08
20	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	6.08

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガ社）	8.67
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	8.19
3	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.72
4	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.18
5	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.14
6	アダムスファミリー（バリー）	7.06
7	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	6.81

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

AMOAが

NANI事業から撤退

業務用ネットワークの将来像見えず

通信型AM事業を目的に九四年三月米国で設立されたナショナル・アミューズメント・ネットワークス（NANI）社は、五年間鳴かず飛ばずの状態のまま、休業する見込みになった。三月中旬、その合弁事業を支えてきた三者のうち二者が中止を表明した。

NANIは、全米オペレーター協会のAMOA、通信大手のエレクトロニック・データ・システムズ社（EDS）、通信型技術の特許を持つカナダのTVホン社の三者が合弁会社として設立した。これはTVゲーム機など全米各地のゲーム場にある業務用AMゲーム機を、電話回線とモデムを介してネットワークで結び、ゲーム場のオペレーション収入増、セキュリティ強化などにつなげようとするもの。プレイヤーはIDカードを作成し、これを使ってトーナメントに参加できる、などAMOAエキスポでPRしてきたが、コストがかかる割にメリットが少ないなどの理由で、実現されないままとなっている。

このためAMOAとEDS社は、この合弁事業をTVホン社に譲渡し、撤退することを決めた。AMOAのジム・スタンフィールド会長は、「TVホン社が単独で進めたほうが実現しやすいかも知れない。もし実現し、ゲーム場のオペレーターにメリットがあることが明確になれば、当然ながら支援することになる」と語っている。

ハイスコアを集計し上位入賞者に賞金を贈るだけなら、なにもゲーム機までネットワークで結ぶ必要はないし、インクレディブル・テクノロジー社（IT）は単純にハイスコアをデータとして通信回線で集約して済ませている。でも、賞品提供が合法的と言い切れるか疑問があるし、また違法とする法案さえ提出されており、楽観視はできない。

コンピューター・ネットワークには大きな可能性があるが、実際のAM機オペレーションというビジネスにどう応用して効果を上げるかというと明確な答が返ってこないところに、NANIビジネスが失敗した原因があるようだ。

技術的な進歩は一段とスピードを増しており、遠隔地にあるゲーム機のプレイヤー同士が同一のゲームで（同一内容の画面内容で）競い合い、闘い合うことも可能になってはいるが、可能だということは必らずしも実用的であるということにはつながっていない。

ディズニーワールドの

大型2施設完成

「アジア」と「テストトラック」

米国フロリダ州オーランドにあるウォルトディズニーワールド内で三月中旬、大きなアトラクションがふたつオープンした。ひとつは九八年四月にオープンしたテーマパーク「アニマルキングダム」の中の新エリア「アジア」で、三月十七日にオープンした。東南アジアの古代要塞や熱帯雨林を背景に、十二人乗りのいかだで上流へ進む「カリ・リバー・ラピッド」や、ジャングルの中を進んでいく「マハラジャ・ジャングル・トレック」、そして「フライト・オブ・ワンダー」、「ザ・テンプル・ルーインズ」と四つのアトラクションがある。「アジア」完成で、「アニマルキングダム」は全部揃った。

もうひとつはテーマパーク「エプコットセンター」内の、「テストトラック」。ゼネラルエレクトリック（GE）社提供のアトラクションで、三月十六日にやっとオープンした。九七年春完成予定だったが、長い間延期されていたもの。

「テストトラック」は、ゲストが、時速百㌔㍍以上のテスト走行に参加するもので、ブレーキテスト、耐熱・耐寒テスト、耐ショックテスト、そして高速走行テストなどに次々挑戦する。六人乗りの車に乗って参加する。

セガ・ピン新作

TVアニメから

「サウスパーク」2月に出荷

米国セガ・ピンボール社（イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）は二月、新作フリッパー「サウスパーク」の出荷を開始した。一月の英国ATEIのエレクトロコイン社の小間で初めて披露された。

「サウスパーク」は、コメディセントラル社によるテレビアニメ番組で、日本ではほとんど知られていないが、米国では人気が高い。セガ・ピンボール社は許諾を受け、フリッパーゲーム化した。

番組では三十人以上のキャラクターが登場しており、フリッパーでも人形などでプレイフィールドを飾り、登場するキャラクターの声も再現した。

どちらかと言うとフリッパー「ザ・シンプソンズ」に近いコンセプトで笑わせる要素が多い。

Sega's “South Park"

International Trade Show

Show	Date
World of Entertainment (Prague, Czech Republic)	Apr. 29-May1
TiLE'99 (London, UK)	May 11-13
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May 13-15
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27

アタリゲームズ社

日本特許を取得

セガ社特許とクロス許諾

米国アタリゲームズ社（カリフォルニア州ミルピタス、ダンバン・エルダレン社長）は三月十七日、「ハードドライビン」で実用化した「フォース・フィードバック・ステアリング」特許を日本で九八年十一月に取得した、と発表した。米国では九一年、US特許5044956として取得済みで、欧州でも同様に特許を得ている。

同特許は日本で九〇年一月に申請、九九年一月二十日に公告されたもので、日本での名称は「ビデオシミュレータ用ステアリング制御装置」となっている。カーレースゲームでハンドルを切った際に、ハンドルを戻す力をリアルに実現し、また戻りすぎないように制御するコントロール装置のこと。業務用TVドライブゲームで広く使われている。日本での特許は二〇一〇年一月まで有効となる。

これに関連し、アタリゲームズ社はセガ社とクロスライセンスしたことも明らかにした（セガ社は三月二十五日に発表）。これはアタリゲームズ社のこの特許と、セガ社の持つ日本特許「視点切り替え」を、非独占的に許諾し合うというもの。

セガ社のこの特許はCGドライブゲームで、ドライバーの視点を複数設定し、任意に選択できるようにしたもので、九二年六月に申請し、九八年十二月に公告されている。有効期限は二〇一二年六月まで。

カプコン業務用子会社も

ガードナー社長

笹谷氏は帰国、本社勤務

カプコンの米国業務用子会社、カプコン・コインオプ社（カリフォルニア州サニーベイル）の社長が四月一日付で、笹谷実氏からビル・ガードナー氏に変わった。ガードナー氏は、家庭用子会社のカプコン・エンタテインメント社（本社同）の社長で、兼任となる。

笹谷氏は九六年七月からカプコン・コインオプ社の社長を勤めてきたが、昨年末に帰国し、カプコン本社のAM事業本部施設事業部に勤務している。ガードナー氏はその間、社長代行となっていた。

米国子会社は持株会社のカプコンUSA社の下に、カプコン・コインオプ社、カプコン・エンタテインメント社、そして家庭用ソフト開発のカプコン・デジタルスタジオズ社がある。

香港のクァン氏 シンガポールへ

アトラス製品販売

香港のメトロテインメント・ネットワーク社は閉鎖され、社長だったフランク・クァン氏は子どもの教育を考慮して、このほど家族とともにシンガポールに移り住んだ。クァン氏は九七年九月に設立されたアトラス・エンタテインメント社（シンガポール）の社長となった。

アトラス・エンタテインメント社はアトラス製品を、日本と韓国、中国を除く東南アジアで販売するのが目的。同社はアトラスの完全子会社であるが、連結対象となっていない。

アトラス・エンタテインメント社へのクァン氏就任については、すでに英国の業界誌「インターゲーム」三月号が報じている。

話題のマシン

CG旅客機操縦「エアラインパイロッツ」
東京上空を飛行
セガ社クレーン機「ポケットクレーン」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGフライトシミュレーションゲーム機「エアラインパイロッツ」が三月末に発売となった。またミニクレーン機「ポケットクレーン」が、二月中旬発売となった。

「エアラインパイロッツ」は、JALの協力を得て実際のパイロット訓練用シミュレーターを参考に開発されたもので、「ナオミ」基板を数枚使用。ジェット旅客機を操縦し羽田空港を離陸、東京上空を飛行し再び同空港に戻り着陸させるゲーム（本紙583号参照）。

油圧抵抗を利用した操縦桿を両手で握り、エンジンパワー調節レバー、右または左足で踏む垂直尾翼変更ペダル、着陸時に使用するフラップ／ランディングギアスイッチがあるが、簡単操作の自動操縦も選択できる。画面にいろいろなデータが表示され、指示どおり操作していく。

モードは二種類ある。離着陸、旋回、トラブル回避、悪天候の五つの訓練を順にクリアしていくトレーニングモード、東京上空を自由に飛行し制限時間が少なくなると、飛行を続けるか着陸するかを選択するフライトモード(初級、中級、上級コースがある)。連続三画面式DX型標準価格二百六十二万五千円、モニター一つのSD型は四月上旬発売で百十万円。

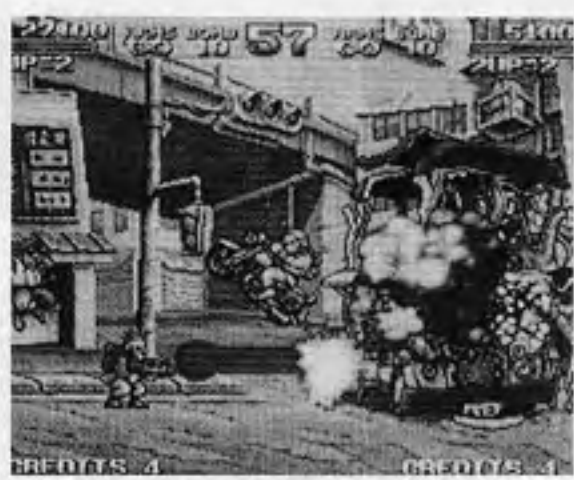
エアラインパイロッツ（DX）

エアラインパイロッツ（SD）

「ポケットクレーン」は三十-九十ミリの景品カプセルに対応した一人用クレーン機。キャッチャーアームは大型と小型の三本爪とオプションで二本爪も用意し、三十-九十ミリの景品カプセルに対応。天井部分が透明で景品が見やすく、ディスプレイ部分が子どもに合わせて低い位置にある。フロントドアの開閉で景品補充が可能。メロディー四曲付き。標準価格三十七万二千五百円。

ポケットクレーン

「ネオジオ」ソフト
強化武器を充実
SNK「メタルスラッグX」

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から、「ネオジオMVS」ソフトのアクションシューティングゲーム「メタルスラッグX」が、三月十九日発売となった。

これは「2」のリミックスバージョンで、予想もしないところから敵が出現したり、武器アイテムを大幅に増やすなどさまざまな新フィーチャーを加えたもの。八方向レバーと三つ（ショット、ジャンプ、手投げ弾）のボタンを操作する。

敵を倒しながら進み、ジャンプして万能戦車"メタルスラッグ"（三発被弾で爆発）などに乗り込んだりしながら最後にボスを倒す。アイテムは十七種類に増え、ランチャーやミサイルなどパワーアップガンが九種類、それより派手な攻撃となるビッグショットが五種類、また投げる武器でチェンジも可能なものが三種類ある。このほか"メタルスラッグ"を敵陣に突っ込ませて爆発させることもできる。カセットOP価格八万八千円。

メタルスラッグ X

TV縦シューティング
3コース選択式
エイティング「バトルバクレイド」

㈱エイティング（本社東京、藤沢知徳社長）から、TVシューティングゲーム「バトルバクレイド」が四月十四日発売となる。

これはプロペラ式の高性能戦闘機が、侵略を開始した帝国軍を迎撃していくゲームで、縦画面、縦スクロール展開。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

戦闘機は武器装備が異なる四機種から選択。ボタンAでメインとサイドの異なるショットを同時発射し、連射や強力なため撃ちも可能。Bでボンバーを発射。またアイテムにより最大六機まで装備できるオプション機でのショットもあり、Cでその攻撃形態の切り替えが可能。初級（四面、オートボンバー装備）、中級(六面)、上級(八面)の三コースから選択でき、各コースにランダムステージ（二-三面）が設けられている。

二人同時プレイ、途中参加も可能。基板販売でOP価格十七万八千円。

バトルバクレイド

話題のマシン

騎乗ゲーム「ファイナルハロン 2」
大障害レースも
ナムコ、平衡感覚試す「バランストライ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システムスーパー23」によるCG騎乗ゲーム機「ファイナルハロン2」が三月十一日、また平衡感覚を試すアーケード機「バランストライ」が三月十日発売となった。

「ファイナルハロン2」はコース選択が可能となり、レースや馬の種類が増えたほか天候や馬場の変化など多彩な演出を加えたバージョンアップ版。

コースは芝、ダートに障害が加わり、二つのムチボタンを同時に押すとジャンプする。出走馬は十六頭立てとなり、脚質も先行や追い込みなどに"大逃げ馬"を加えた六種類から、またレースは初級の芝千二百メートルから上級の大障害三千二百メートルまで計九種類から選択。スタミナ制でスピードの出し過ぎや接触などで大きく消耗する。通信プレイも八人までと増えた。価格二百五十万円、改造キットはOP価格六十三万八千円。

ファイナルハロン 2

「バランストライ」は、体を動かすスポーツ感覚マシン"スポーツトライアルシリーズ"第一弾として発売するもの。

中央に支点があるシーソー型ボードの上に立ち、ボードの端が床に着かないようどれだけの時間水平を保てるかを測定。プレイ中、画面でタイマーがカウントされる。二回挑戦し、終了後いずれか長い方の保持時間が示され百位までのランキング表示がある。ロケテストでの平均プレイ時間は七十秒とのこと。価格七十九万円。

バランストライ

タイトー「Gネット」第4弾
大小バブル追加
「スーパーパズルボブル」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、「Gネット」第四弾ソフト「スーパーパズルボブル」が三月上旬発売となった。

これはシリーズ五作目となるもの。ゲーム性は前作「4」を継承した上で、シリーズ初の二人協力同時プレイモードや新アイテムなどを追加しゲームの深味が増した。

新アイテムは、割ると他のバブルをすべて同色に変える七倍の大きさの特大バブル、狭いすき間を通り抜ける小バブル、消せない壁の反射ブロックとこれを消すことができるクラッシュバブル、左か右の矢印付きブロックでバブルをぶつけると矢印の方向にプレイヤーの発射台が移動するダンパーの五種類。カードOP価格九万八千円、基板セット二十二万三千円。

なお「オペレーションタイガー・セカンドミッション」が三月下旬発売となった。これはステージの順番を入れ替え、弾のストックを増やすなどしたマイナーチェンジ版。改造キットOP価格二万五千円。

スーパーパズルボブル

コナミ「ビートマニアⅡDX」
演奏が本格的に
「ポップンミュージック2」も

㈱コナミ（本社東京、上月景正社長）から、音楽シミュレーションゲーム機「ビートマニアⅡDX」が三月中旬、また「ポップンミュージック2」が四月上旬、それぞれ発売となった。

「ビートマニアⅡDX」は、40インチワイドモニターにより実写映像を交えてビジュアル面を充実させるとともに、操作の自由度をアップしDJプレイを本格化したもの。

鍵盤ボタンが従来の五つから七つに増え、響きや音程を調節できる五種類のエフェクター、各音域を自在に操作できるフェーダーなどが追加され、同じ曲でもプレイヤーのアレンジの仕方によって違ったものになる。曲数は二十五曲以上に増え、ジャンルも多彩になった。鍵盤四つを使う初級からすべてを操作する上級、指定曲でハイスコアに挑戦するエキスパートの四モードから選択できる。インターネットランキングに対応。出荷価格百九十四万円。

「ポップンミュージック2」は、ボタン操作のみで遊びを重視した音楽ゲームのバージョンアップ版。Jポップ系を中心に演歌やアニメ音楽など十二曲にオリジナル曲などを加え、新曲に合わせた新キャラも登場。多人数向けパーティーモードも追加。出荷価格六十八万円、改造キットは四月下旬発売で二十三万円。

ポップンミュージック 2

ビートマニア ⅡDX

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.30
2	–	クレイジータクシー（セガ社） Crazy Taxi (Sega)	6.92
3	–	ゾンビリベンジ（セガ社） Zombie Revenge (Sega)	6.42
4	6	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	6.40
5	5	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	6.25
6	3	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	6.21
7	8	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.27
8	4	餓狼伝説ワイルドアンビション（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury - Wild Ambition (SNK)	5.18
9	7	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	5.17
10	16	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.12
11	11	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.07
12	9	ダービークイズ　マイドリームホース（ナムコ） Quiz My Dream Horse* (Namco)	5.00
13	13	すくすく犬福（ビデオシステム／トーワジャパン） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.83
14	25	幕末浪漫第二幕・月華の剣士（ＳＮＫネオジオ） Last Blade 2 (SNK)	4.82
15	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	4.77
16	23	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.75
17	19	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.73
18	22	ダイナマイトベースボールＮＡＯＭＩ（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	4.71
19	17	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.64
20	30	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	4.56
21	14	パカパカパッション（ナムコ） Paca Paca Passion (Namco)	4.55
22	24	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.42
23	10	ガンバード　2（彩京） Gunbird 2 (Psikyo)	4.40
24	31	メタルスラッグ　2（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.35
25	27	ストライカーズ1945　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.34

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] (Konami)	9.00
2	2	ダンスダンスレボリューション２ｎｄ　Ｍｉｘ（コナミ） Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami)	8.88
3	5	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.64
4	4	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami)	7.44
5	6	ポップンミュージック（コナミ） Pop'n Music (Konami)	7.40
6	3	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Muve (Atlus/Namco)	6.85
7	7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.78
8	9	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.45
9	8	マジカルトロッコアドベンチャー（セガ社） Magical Truck Adventure (Sega)	6.22
10	17	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.00
11	14	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.90
12	12	ガントレットレジェンド（アタリゲームズ／ＳＮＫ） Gauntlet Legend (Atari Games/SNK)	5.60
13	16	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	5.58
14	13	ＬＡマシンガンズ（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） L.A. Machineguns (SD/DX) (Sega)	5.50
15	18	セガラリー　2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.27
16	10	ＶＪ（ジャレコ） Visual & Music Slap (Jaleco)	5.00
17	22	バーチャコップ　2（ＤＸ／Ｓ）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	4.73

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	–	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	4.01
2	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.67
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.57

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	8.71
2	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	6.90
3	2	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.86
4	5	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.33
5	4	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.30

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

一九九八年夏〈8〉

考えるということはどういうことか。鶴見俊輔が戦時中（第二次世界大戦）にアメリカから日本へ強制送還され、英語の世界からまた日本語の世界にもどってきて、日本語で考えるようになった驚きで考えるということについのべていた。

――考えるということは言葉を使用して一人で行う対話である――

まず言葉がなければ考えるということは不可能である。そうして対話がない場合にも考えるということは出来ない。

孤独だという人でも、孤独であるということを認識するためには、自分の中で言葉を使って対話をしてはじめて孤独であるということを知るようになる。

と同時に、考えるためには勿論時間を欠かすことは出来ない。

したがって次から次へと仕事をしている場合には、人間は殆んど考えるということはしていない。時間がないのである。

ベルトコンベアで秒刻みの仕事をしている場合を想定すればもっとも分りやすい。一目瞭然である。

巨大な工場の全工員がひたすらにマニュアル通りに秒単位の作業に励まなければベルトはスムーズに流れてゆかない。

秒単位に反射的な対応を強制されている場合にはそこには考えるということが入りこめる時間的な隙間は全然生じない。

考えるということを捨ててただ機械の歯車と同じように動かなければならない。

工場でベルトコンベアの作業に従事していない場合でも、現代社会ではビジネスだけではなくてビジネスから派生したビジネスへの準備、あるいはビジネスの後始末で生活時間の大部分が消耗され、ふだんの日常生活においては殆んどゆっくり考えるということが出来ない。

昔は殆んど考える時間をもたない人、もてない人は典型的に肉体労働に従事している人たちに多いというのが定説になっていた。

肉体労働をした後はさっさと酒を飲んで、飲んだ勢いで寝てしまうようにしておかないと、翌日の肉体労働に支障をきたすのである。

現代社会においては肉体労働だけではなくて知的作業を行っている人たちも、気がつけば昔の肉体労働者と同じような状態に追いこまれてしまっている。

神経もゆっくり休ませてやらなければ翌日の仕事に耐えることが出来ないのである。忙しい割にどれだけどんな成果があがっているのか一向に分らないけれど、とにかく現代社会は忙しいのである。

したがって健康であれば、年がら年中高麗鼠のように動き回っている間は、考えるということとはほぼ無縁な生活を送っているということになる。

そういう現代社会で人々が考える時間を持つことが出来るのは健康を損って病気に罹り、いつもの生活時間のリズムから外れた時である。

前にふれた長部日出雄さんも病院に入院して考える時間が生じたのであり、考えることについて書かれた文で読む度に納得がゆく日野啓三氏の場合でも、多分この人は病身を前提にした生活時間を設定して、そういう余裕をもった生活の中でいろいろと健康な人が走って行く途次で見過しているような風景その他について、細やかに撓やかに考え表現されている。それが疲れている身にとってはこよなき慰さめにもなり励ましにもなる。

読売新聞の夕刊に毎月月末に掲載されている日野啓三の『流砂の遠近法』は私の楽しみのひとつである。

朝日新聞の夕刊には同じような時期に加藤周一の『夕陽妄語』が載る。

こちらの方の文は日野啓三の文と較べるとどちらかというと抽象的で大上段にふりかぶったような感じの文が多い。しかしこの間の文は久しぶりに加藤周一の終戦直後の初々しい、果汁水分が多い繊細な感じだとおもって見ていたら、その原因はどうやら病気にあるようだった。

加藤周一のような人でさえ、ゆっくり考える時間をもつためには病気に罹るしかないのかというのには、かなり悲哀をおびた印象をもたされた。

それほどだれもが忙しく生活を送っている。考えていたりしたら生活を送ることが出来ない不幸な時代になってしまったのである。

というようなことを、ぬるい湯につかってゆっくりと右足首をさすったり揉んだりしておもいついている。

夏ばは風呂に入ることなどは殆んどない。水のシャワーを浴びるだけである。シャワーを浴びるだけであれば何か他のことがおもい浮んでくるような時間はない。せいぜいその後で飲む一杯のビールはさぞ美味しいだろうとおもうのが関の山だ。

今日は暑さと冷えすぎたクーラーとの間でバランスをとることを身体が拒否しはじめたのか、ついぼんやりしていて勤め先の階段を踏み違え、右足首を捻挫した。

幸か不幸か仕事のきりがよかったのでそのまま会社を早退して整形外科に行ったら、ぬるま湯につけて揉むのがよいという話だったのである。

一九九八年夏のさる一日に起きた、私にとってはちょっとした事件の日になった出来事である。

電車を降りて痛い足首をかばうために自然にごくゆっくりとしか歩くことが出来ない身になってはじめて知ったのは、降車後健康な人々がさっとホームから潮が干くようにいなくなったホームには、三々五々今の私のように足が不自由でどちらかの足をひきずるようにしてごくゆっくり歩いている人たちがいるということである。

私自身も毎朝出勤する時にはそういうことには全然無関心であった。

ちょっと人に当るだけでもよろけるのではないか、倒されるのではないかという恐怖心にかられながらの電車の乗降にはかなりの気合いがいる。

まあ無事家に辿りつけたことに安心して、足首を揉みながらゆったりと過す時間も満更でもないと痩せ我慢をはりながら、今日はいつもの生活時間のパターンをかえて過すのも悪くないとおもいはじめている。

応援の仕甲斐のないプロ野球のナイターをＴＶで見ながらビールを飲むのはよして、優雅にこの間ようやく探し求めたＣＤディンディアのマドリガルでも聴きながら、よく冷えたワインをたしなもう。

英文版業界ニュース

Sony Unveils "PS2" With Integrated Chips

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on March 2 that it will ship the next generation "Play Station" (PS2) next winter in Japan and in autumn 2000 in North America and Europe. SCE also revealed the specifications of the impressive new chips of the "PS2".

The "PS2" contains the 128-bit CPU "Emotion Engine" developed jointly by SCE and Toshiba, the CG chip "Graphics Synthesizer" developed by SCE, and an "I/O Processor" developed jointly by SCE and LSI Logic. All these chips come as highly integrated chips in which related chips are combined.

First, the "Emotion Engine" CPU gives performance several times that of Intel's state-of-the-art "Pentium III", which must use its capacity not only for CG video games but also for digital entertainment features such as DVD. It incorporates even the main memory with 32 mega bytes. To produce this chip, SCE and Toshiba will establish a joint venture company, in which SCE will invest ¥50,000 million.

The "Graphics Synthesizer" has a processing capacity 10~20 times as large as that of PC-based graphics accelerators such as "Power VR2". The "I/O Processor" is an interface centering around the CPU of the present "Play Station", and standardly covers the USB, IEEE 1394. It can be connected to a digital camera, printer, joystick, keyboard and mouse etc.

Major software developers such as Capcom, Namco, and Square have begun developing games for the "PS2". However, R&D of games for such advanced hardware requires massive investment and much greater scale than before.

With SCE's permission, Capcom, Namco and Tecmo have been using the main board of "Play Station" for their coin-op system board use. There is therefore the possibility that the main board of "PS2" is used for coin-op use. In this case, the value of conventional coin-op CG system boards may drop at a stroke.

Related to the above, Sony Corp., Tokyo, announced that it promoted SCE to one of its major business departments. In addition, SCE will become Sony's fully owned subsidiary as of January 2000.

SCE was established in November 1993 jointly by Sony and Sony's subsidiary, Sony Music Entertainment (SME) on a 50%-50% investment base. Although Sony owns 71% of SME's stocks, Sony will issue new stock and thereby take possession of the remaining 29%.

Along with this, Ken Kutaragi, vice-president, assumed office as president of SCE. The conventional president Teruhisa Tokunaka assumed office as deputy CFO of Sony.

JAMMA Opens Its Show For Non-Members

JAMMA changed its exhibition rules so as to allow even non-members to exhibit at the "Amusement Machine Show". In order to enforce its rules, only members have been permitted to exhibit at this show which is dubbed the "JAMMA Show". However, since the coin-op amusement business is in poor shape, it has become necessary to expand the scope of exhibits and thereby prevent the size of the "AM Show" from decreasing furthermore.

For the last few years, "AM Show" has been cosponsored by JAMMA and JAPEA, and guidelines for this year's show were decided on February 24 at a meeting of the "Show Committee" composed of directors of both associations. The current "AM Show" is scheduled to be held on September 9–12 at Tokyo Big Sight, and invitation of exhibitors will be commenced soon.

The exhibition fee is ¥160,000 (as usual) per 3 m x 3 m booth for JAMMA or JAPEA members, and ¥240,000 for others. According to JAMMA, although non-members are given an opportunity to exhibit, if any problem arises with the content of an exhibit, etc., such exhibit may be declined.

"NEO·GEO World Tokyo Bayside" Opens

"NEO·GEO World Tokyo Bayside", Daiba, Tokyo, which was constructed by SNK Corp., Osaka, opened on March 19. SNK has invested ¥5,000 million in this indoor amusement complex. Installed outside the building are the world's largest Ferris Wheel operated by Sanoyasu Meisho Hishino, and two "Space Shot" sites operated by Togo. Thus, it is regarded as a major new amusement spot.

Within the "NEO·GEO World Tokyo Bayside" there are 10 attractions including a roller coaster and arcades, a 44-lane bowling center, pool bar, etc. SNK shipped the "NEO·GEO Pocket Color" on March 19, and visitors with the game need not pay an admission fee (¥500 for adults).

Konami Revises Fiscal Year Forecast Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results upwards on March 11. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥97,000 million in revenue and ¥4,500 million in net income. Konami previously forecast ¥88,000 million in revenue and ¥4,500 million as of November 12, 1998.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥110,000 million in revenue and ¥5,000 million in final net income. Konami forecast ¥101,000 million in revenue and ¥5,000 million in final net income in its forecast in November, 1998.

According to Konami, in the category of home videos, sales of "Beatmania" for "Play Station" and "Dual Monsters" for "Game Boy" increased in Japan, topping the initial forecast. Overseas, sales of "Metal Gear Solid", etc. also increased. In the category of coin-op games, sales of music-themed games such as "Beatmania" series and "Dance Dance Revolution" increased greatly in Japan. Therefore, the revenue will surpass the initial forecast.

However, since sales of coin-op video games themselves are showing a downturn globally, Konami decided to discontinue development of CG-system board video games and photo sticker machines. Accordingly, since a special loss (whose value is not shown) is counted, the final net income remains unchanged from the previous forecast.

Atlus Revises Fiscal Year Forecast Down

Atlus Co., Ltd., Tokyo, revised its fiscal year results downwards on March 5. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥18,600 million in revenue and ¥3,510 million in net loss. Atlus showed ¥20,000 million in revenue and ¥420 million in net loss in its forecast of November 20, 1998.

Accordingly, the post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥18,900 million in revenue and ¥4,270 million in final net loss. Atlus forecast ¥20,500 million in revenue and ¥1,150 million in net loss in its forecast of November 1998.

According to Atlus, since sales of the home video game "Thousand Arms" for "Play Station" were unexpectedly poor, the revenue forecast had to be turned downward. Additionally, ¥1,900 million of inventory appraisal loss from the photo sticker machine "Print Club 2" and ¥300 million of court costs had to be counted in the special loss. Therefore, the final net loss will expand significantly.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/